

Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V

Nevi Susilowati¹, M. Aditya Wildan Arrosyid², Kartika Chrysti Suryandari³, Atika Santi Rosana⁴

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret, ⁴SDN Dukuhan Kerten
nevisusilowati2001@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Problems in class V at SDN Dukuhan Kerten Surakarta show that interest in learning science subjects is still low with an average interest in learning of 55%. Based on interviews with teachers, it was hypothesized that factors influencing interest in learning include the use of less effective learning models. The aim of this research is to increase students' interest in learning about science subjects by applying the role playing method. This research uses classroom action research methods. The population of this study consisted of 18 Class V students at SDN Dukuhan Kerten. Data collection techniques were carried out through learning interest questionnaires and observations, with data analysis using quantitative descriptive. The results of the research showed that the percentage of students' interest in learning increased through the role-playing learning method from 55% in cycle 1, in the fairly good category, to 74% in the fourth cycle, in the good category. So it can be concluded that the use of learning media using role playing can increase interest in learning science and science for class V students at SDN Dukuhan Kerten.

Keywords: IPAS, Role playing, Interst

Abstrak

Permasalahan pada kelas V di SDN Dukuhan Kerten Surakarta menunjukkan minat belajar mata pelajaran IPAS masih rendah dengan rata-rata minat belajar 55%. Berdasarkan wawancara dengan guru, didapatkan hipotesis bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata Pelajaran IPAS dengan menerapkan metode role playing. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Populasi penelitian ini berjumlah 18 siswa Kelas V SDN Dukuhan Kerten. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan observasi, dengan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan presentase peningkatan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran bermain peran dari 55% pada siklus 1, dengan kategori cukup baik, menjadi 74% pada siklus keempat, dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan role playing dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Dukuhan Kerten.

Kata kunci: IPAS, Bermain Peran, Minat



PENDAHULUAN

Minat belajar siswa dalam pendidikan sangat penting untuk menjaga proses belajar mengajar berjalan lancar (Suhardiman, dkk., 2023). Tingkat minat belajar yang tinggi akan berkontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Minat belajar adalah dorongan bagi siswa untuk belajar, yang mencakup keinginan dan ketertarikan untuk belajar, dan yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial dan proses pembelajaran (Latifah, dkk., 2023). Minat yang tinggi pada siswa meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara minat yang rendah dapat menyebabkan penurunan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan secara aktif berpartisipasi dalam kelas untuk mencapai hasil terbaik. Ihsan (2024) mengemukakan bahwa meningkatkan minat belajar siswa memerlukan penyajian materi yang baik, penggunaan teknik pengajaran yang efektif, dan pemahaman yang mendalam tentang kedua elemen tersebut. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan antusias dan serius. Menurut (Hutabarat, 2023), siswa yang memiliki minat dalam pembelajaran adalah mereka yang cenderung memperhatikan dan mengingat materi secara konsisten, serta merasakan kesenangan dan antusiasme terhadap topik yang diminatinya. Oleh karena itu, siswa yang memiliki minat dalam pembelajaran akan menunjukkan ketertarikan dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang menunjukkan minat belajar biasanya mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Minat ini dapat tercermin dari ekspresi siswa yang menunjukkan kesenangan dan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa adalah IPAS. Minat belajar siswa tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi munculnya minat belajar siswa, seperti motivasi, perhatian, materi pelajaran, serta sikap guru menurut penelitian Rusmiati (2017). Fadilah (2016) juga menyatakan bahwa motivasi, sikap terhadap guru dan mata pelajaran, pengaruh keluarga, kondisi fasilitas sekolah, dan interaksi dengan rekan sebaya memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk minat belajar. Ini menunjukkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka disatukan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut (Suhardiman, dkk., 2023) mengemukakan bahwa IPAS mendukung siswa dalam mengungkapkan minat terhadap fenomena di sekitarnya. Mata pelajaran IPAS menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membangkitkan ketertarikan serta keinginan untuk mengetahui, meningkatkan peran aktif siswa, mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri dan lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPAS.

Hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN Dukuh Kerten menunjukkan bahwa meskipun guru menggunakan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, kurangnya variasi dalam metode pengajaran menyebabkan siswa tidak tertarik atau kesulitan memahami materi yang diajarkan. sehingga berdampak pada tingkat keterlibatan dan pencapaian akademis mereka. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa pembelajaran IPAS terasa membosankan. Hal ini didukung oleh hasil angket asesmen diagnostik awal, yang menunjukkan bahwa banyak siswa menganggap mata pelajaran IPAS sebagai hal biasa. Dari observasi dan hasil asesmen tersebut, tergambar bahwa minat siswa terhadap pelajaran IPAS cenderung rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar, diperlukan penerapan strategi yang efektif. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang inovatif menjadi sorotan utama dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang mendapat perhatian adalah metode pembelajaran bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa bermain peran dalam kehidupan sehari-hari mereka dan memasukkannya ke dalam peragaan peran di kelas atau di tempat lain. (Ubudiyah & Hosanah, 2023). Dalam penggunaan metode ini siswa terlibat dalam situasi khayalan di mana mereka mengambil peran atau karakter yang terkait dengan materi pembelajaran, melalui metode ini, siswa akan berinteraksi dan menjiwai peran mereka sesuai dengan situasi yang diperankan, sehingga memungkinkan mereka untuk menghubungkan dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran dalam situasi kehidupan nyata. Menurut (Simanullang, Gultom, dkk., 2024) Penggunaan pendekatan role playing dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk belajar berbagai keterampilan sosial, pemikiran kritis, dan kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan observasi awal terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN Dukuhan Kerten tersebut, maka penelitian ini merumuskan masalah utama bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Dukuhan Kerten. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak metode role playing terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan minat belajar mereka. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2016) mendefinisikan PTK sebagai aktivitas mengamati suatu objek dengan menggunakan metode dan aturan metodologi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sesuatu yang menarik dan penting bagi peneliti. Penelitian ini dirancang menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuhan Kerten Surakarta pada tahun ajaran 2023/2024, penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas V. Penelitian ini berlangsung selama empat siklus, dengan data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Menurut Sugiyono (2016), wawancara digunakan untuk studi awal guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Wawancara dengan guru kelas V memberikan informasi tentang pengalaman mengajar dan perkembangan belajar IPAS siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan persentase skor minat belajar siswa. Sugiyono (2016) juga menjelaskan bahwa kuesioner mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan tertulis. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Bermain Peran

Kondisi awal minat belajar siswa kelas V di SDN Dukuhan Kerten Surakarta diidentifikasi melalui angket pra-siklus dan observasi yang dilakukan sebelum penelitian. Berdasarkan data yang dikumpulkan sebelum penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPAS, hasil menunjukkan bahwa minat belajar pra-siklus rata-rata sebesar 53%, yang termasuk dalam kategori yang cukup baik. Rincian skornya adalah 0 siswa dengan minat kurang baik, 17 siswa dengan minat cukup baik, 1 siswa dengan minat baik, dan 0 siswa dengan minat sangat baik.

Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan metode Role playing pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Peneliti melaksanakan 4 siklus tindakan, setiap siklus pembelajaran terdiri dari satu pertemuan yang dilaksanakan selama dua jam pelajaran. Guru dapat merangsang dan meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui aktivitas bermain peran. Ini dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat sepenuhnya dalam pelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Metode pembelajaran adalah panduan yang digunakan secara sistematis dan terstruktur selama proses pembelajaran.

Bermain peran adalah metode pembelajaran di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam memerankan peran-peran dalam situasi yang mencerminkan kehidupan masyarakat dan terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari (Rahmi, dkk., 2020). Dalam penelitian (Muhammad, dkk., 2023) juga berpendapat bahwa pembelajaran bermain peran menawarkan pengalaman baru bagi setiap siswa. Permainan peran memberi siswa pengalaman yang unik, yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkesan dan berharga.

Persiapan awal dilakukan oleh guru dengan menyusun langkah-langkah yang efisien dalam pelaksanaannya, memperkenalkan siswa dengan kasus atau skenario yang relevan dengan materi pembelajaran, serta memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Selanjutnya, guru menetapkan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa dalam konteks sebuah kasus dari kehidupan sehari-hari, membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang sesuai dengan peran masing-masing, dan menata ruang kelas untuk menciptakan setting yang mendukung pelaksanaan role playing. Guru juga mengatur siswa untuk berperan sebagai pengamat yang bertugas memantau proses kegiatan belajar, sambil menjelaskan kompetensi yang diharapkan tercapai melalui kegiatan ini.

Saat memainkan peran, guru memanggil siswa untuk beraksi sesuai dengan skenario yang telah disiapkan, sementara siswa lainnya duduk sebagai penonton yang mengamati jalannya peristiwa. Setelah itu, guru membuka diskusi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang refleksi terhadap pengalaman mereka selama berpartisipasi dalam role playing ini. Diskusi ini penting untuk memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari dan pengalaman yang dialami selama proses pembelajaran. Terakhir, guru menyimpulkan diskusi dengan menyampaikan kesimpulan universal dari pembelajaran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan tersebut untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan pendekatan ini, empat indikator minat belajar akan terpenuhi. Siswa mengisi angket untuk mengumpulkan data tentang minat belajar mereka dalam penelitian ini. Guru melakukan observasi selama penjelasan, dan siswa juga melakukannya selama proses pembelajaran. Indikator minat dalam penelitian ini meliputi : (1) Memperhatikan kegiatan secara terus menerus, (2) Memperhatikan kegiatan dengan rasa puas dan senang, (3) Menambah pengetahuan, dan (4) Berpartisipasi dalam kegiatan. Metode penelitian ini terdiri dari empat tahap siklus berulang: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap tersebut dilakukan secara konsisten.

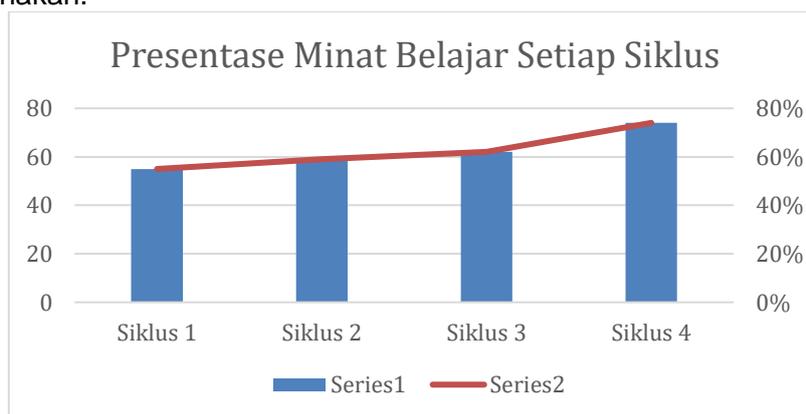
2. Peningkatan Minat Belajar

Berdasarkan hasil observasi terhadap minat belajar siswa selama penerapan model Role playing pada siklus 1 sampai siklus 4, ditemukan bahwa ketertarikan siswa meningkat ketika guru mengajak mereka bermain peran. Mereka menjadi

lebih serius dalam mengikuti pembelajaran dan berkurangnya interaksi antar teman saat guru menjelaskan materi. Meskipun ada satu atau dua siswa yang kurang fokus, secara keseluruhan siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat (Indah, dkk., 2023) bahwa siswa yang memiliki minat dan tertarik dalam pembelajaran akan selalu aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana menyenangkan dan konsentrasi penuh pada materi yang diajarkan. Begitu juga dengan penelitian (Muhammad, dkk., 2023) menyatakan bahwa minat belajar cenderung ada dalam diri setiap peserta didik yang melibatkan perasaan senang, gembira, perhatian, konsentrasi, serta kemauan yang kuat untuk belajar.

Hasil minat siswa dari siklus 1 dan 2 menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Dukuhan Kerten memperoleh minat belajar sebesar 55%, yang berada dalam kategori cukup baik. Hasil siklus 2 menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebesar 59% juga berada dalam kategori cukup baik. Karena beberapa hal belum maksimal, pelaksanaan tindakan pada siklus pertama belum menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran telah dicapai. Salah satu contohnya adalah saat siswa diberi tugas untuk memperhatikan teman sekelas mereka di depan, namun hanya sedikit siswa yang melakukan itu sementara yang lain lebih fokus pada kegiatan sendiri. Peneliti masih belum puas dengan hasil penelitian mereka, terutama dengan tindakan di siklus 1 dan 2. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memutuskan untuk melakukan refleksi terhadap siklus tersebut dan melakukan tindakan tambahan untuk memperbaiki masalah yang muncul di siklus tersebut.

Pada siklus 3 dan siklus 4, minat belajar siswa kelas V SDN Dukuhan Kerten menunjukkan presentase peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan siklus 3, persentase minat belajar siswa mencapai 62%, yang termasuk dalam kategori cukup baik, dan meningkat menjadi 74% pada pertemuan siklus 4, masuk dalam kategori baik, dengan rincian skor minat kurang baik adalah 0 siswa, skor cukup baik adalah 0 siswa, skor baik adalah 17 siswa, dan skor sangat baik adalah 1 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus 4. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus 3 dan siklus 4, terjadi presentase peningkatan secara konsisten dari pertemuan ke pertemuan, dan hasil refleksi dari siklus 1 mulai menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan yang direncanakan.



Gambar 1. Hasil Presentase Minat Belajar Setiap Siklus

3. Kendala dan Solusi

Metode role playing telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran. Namun, metode ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan minat belajar secara individual pada setiap siswa. Meskipun terdapat peningkatan minat belajar secara keseluruhan di dalam kelas pada setiap

pertemuan, kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa ada variasi dalam kecepatan dan cara siswa merespons metode ini. Pada siklus 1 dan siklus 2, peneliti merasa belum sepenuhnya puas karena masih ada kendala dalam pelaksanaan penelitian. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan refleksi terhadap siklus 1 dan siklus 2 serta melaksanakan tindakan lebih lanjut untuk memperbaiki kendala-kendala yang muncul pada siklus 1 dan siklus 2. Sehingga peneliti melakukan pembelajaran lagi di siklus 3 dan berlanjut ke siklus 4.

Berdasarkan hasil yang diperoleh disiklus 4, peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus tersebut karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya telah terpenuhi. Selain itu, kendala-kendala yang muncul pada refleksi pertama, seperti kurangnya partisipasi aktif dari beberapa siswa dan kesulitan dalam memfasilitasi diskusi yang mendalam, berhasil diatasi selama siklus berlangsung. Dengan demikian, meskipun ada tantangan dalam implementasi metode role playing, Keberhasilan siklus keempat menunjukkan bahwa metode ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa jika diterapkan dengan cara yang tepat dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk pembelajaran IPAS di kelas V SDN Dukuhan Kerten. Dengan menggunakan pendekatan ini, terjadi presentase peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa dari siklus ke siklus. Pada awalnya, presentase minat belajar siswa sebesar 55% tergolong cukup baik, namun masih ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama pada siklus awal. Namun, dengan adanya refleksi dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, terjadi perbaikan secara bertahap dalam minat belajar siswa. Pada siklus 3 dan 4, terjadi presentase peningkatan yang konsisten dalam minat belajar siswa sebesar 74%, dengan persentase yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa role playing dapat meningkatkan minat siswa kelas V dalam belajar IPAS. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran berkat interaksi dan dinamika yang tercipta selama bermain peran. Ini juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik. Akibatnya, metode ini dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian (Suatu Penelitian Praktis)*. Jakarta: Bina Aksara.
- Hutabarat, L. A. K. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan-Bulan. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 1 : 34–37.
- Ihsan, M., Ramadona, I., Suparmadi., & Efendi, B. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Rolw Playing Di Kelas VIII MTs. Darussalam Air Joman. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 399-407.
- Indah, R., Utami, S., & Umayah, S. (2023). Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Nglongsor Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (1) : 6213-6222.
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91–102. <https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>

- Muhammad, P., Yuhana, N., & Fauzatul, M. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 01 Bedrug Ponorogo. *Seminar nasional sosial sains, pendidikan, humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 80–85.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Simanullang, K., Gultom, V., & Syahrial. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328-1336. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, A., Herianto, E., Basariah, Ismail, M., & Fatmawati, R. (2023). Penerapan Metode Role playing Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ppkn Kelas VIII-1 Smpn 5 Praya. *Jurnall Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6213–6222.
- Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (2023). Penerapan Metode Role playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas IV C UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. *Innovatif : Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.